

0- 777742

На правах рукописи



Михайлова Эльвира Рифкатьевна

**ИГРА В МОДЕЛИРОВАНИИ
СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**
(социально–философский аспект)

Специальность 09.00.11 – социальная философия

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Чебоксары – 2009

Работа выполнена на кафедре философии и методологии науки ФГОУ ВПО «Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова»

Научный руководитель: доктор философских наук,
профессор
Феизов Энвер Зиатдинович

Официальные оппоненты: доктор философских наук
Кузьмина Галина Павловна
кандидат философских наук
Баранов Александр Сергеевич

Ведущая организация: ГОУ ВПО «Марийский государственный технический университет»

Защита состоится «26» июня 2009 г. в 12 часов на заседании диссертационного совета Д212.301.04 в ФГОУ ВПО «Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова» по адресу: г. Чебоксары, ул. Университетская, д. 38а, корп. 3, зал ученого совета.

С диссертацией можно ознакомиться в читальном зале научной библиотеки ФГОУ ВПО «Чувашский государственный университет им. И.Н.Ульянова».

Автореферат разослан «26» мая 2009 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат философских наук



Степанов А.Г.

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КГУ



0000557972

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования

В последние годы термин "игра" прочно утвердился в общественных науках. Политология, экономика, юриспруденция, педагогика, культурология и социология ввели его в свой лексикон и активно используют в научных текстах. Однако достаточно частое использование этого термина происходит некритично, без определения исторического и культурного контекста, в котором это происходит. Для общественного сознания игра часто не является научным термином, а скорее предстает маргинальной категорией или метафорой, которая применяется для описания интуитивно ощущаемых процессов.

Актуализация проблемы роли игры в конструировании социальной реальности протекает в двух направлениях: социально-гносеологическом и социально- конструктивном (деструктивном). Во-первых, игровое моделирование в процессе познания помогает зафиксировать основные характеристики и тенденции развития во многом хаотичного социального пространства. Игровое познание дает возможность возвыситься над повседневным бытием, подчинить интересы практической выгоды высоко духовным интересам, вести себя в соответствии со свободно принятыми игровыми нормами. В игровом познании возможно творческое сокрытие истины; следовательно, это познание позволяет выйти на уровень личностного знания, в котором человек раскрывает свою индивидуальность и творческие потенции.

Во-вторых, социальная практика показывает, что сознательное встраивание игровых элементов в структуру деятельности, развитие на этой основе социального моделирования дает индивиду возможность соответствовать современной жизни, стать активным участником любого социального процесса, самостоятельно строить свою индивидуальную биографию.

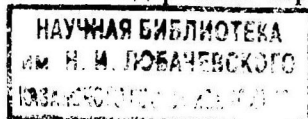
Несмотря на имеющиеся серьезные исторические исследования феномена игры, раскрытие истоков игровых практик индивидов с точки зрения истории и психологии, активное философское осмысление игрового отношения к миру,

игра в социологическом аспекте во многом еще остается неразработанной категорией. Социология игры делает только первые шаги. В этой ситуации актуальной становится теоретическая проблема обоснования возможности и основных направлений социологического исследования игры. Особое значение приобретает проблема определения роли игры в конструировании социальной реальности.

Онтологический характер феномена игры, ее универсальность делают ее привлекательной при решении проблем во многих сферах деятельности человека. Современная культура не столь контрастна, как раньше, в противопоставлении игровых и неигровых форм. Игры входят в труд, целесообразность проникает в игры. Игровое моделирование реальности сегодня приобретает статус одного из важнейших направлений методологии, занимающейся разработкой способов освоения социокультурного пространства. Игровой аспект человеческой деятельности, реализующийся в социокультурной реальности, перестает быть принадлежностью исключительно сферы развлечений. Игра, игровое моделирование открывают новые возможности и горизонты для человека в решении его насущных проблем. Вместе с тем, игровое моделирование реальности сопряжено с рядом проблем. Смысл и последствия игры, как, впрочем, и любого социокультурного феномена, могут быть амбивалентны. С этим связаны вопросы, на фоне которых и разворачивается игровое моделирование как практика применения игровых элементов. Это вопросы о том, каковы возможности и пределы игры как способа моделирования социальной реальности, в чем состоят последствия ее реализации? Каков потенциал игры как формы социального действия? В чем заключаются функции игры в социальном конструировании? Замысел данного диссертационного исследования состоит в том, чтобы ответить на эти вопросы, учитывая сложившийся к настоящему времени опыт осмысления игры в философско-антропологической, этической, культурно-исторической традициях.

Степень разработанности проблемы.

Феномен игры привлекал к себе внимание уже на ранних этапах развития социальной мысли. И хотя содержание игры в



основном использовалось как источник метафор, высказанные суждения демонстрируют, что это явление достойно быть объектом научного исследования. В ряду социальных мыслителей, дающих нам конструктивные представления об игре, можно назвать Платона, Аристотеля, Н. Макиавелли, Д. Дидро, Ф. Шиллера, И. Канта, Ш. Фурье, Ф. Ницше и других представителей европейской культуры.

Импульсом для современных исследований игры явилась работа нидерландского историка и культуролога Й. Хейзинги "Homo Ludens", которая дает нам одну из самых распространенных игровых концепций культуры. Й. Хейзинга утверждает, что культура не просто происходит из игры, она развивается как игра. Автор рассматривает наличие игровых элементов в различных социальных сферах (война, мода, наука, юриспруденция) и в различных исторических эпохах, делая социально важный вывод, что прагматизм эпохи модерна почти полностью вытеснил игру из современной культуры.

Особое социальное звучание имеет работа немецкого философа Э. Финка "Бытийный смысл и строй человеческой игры", в которой игра предстает, как возможность выйти за рамки сложившейся социальной реальности, преодолеть ее ограниченность, выявить всю возможную полноту развития личности, найти "себя возможного". Э. Финк считает, что игра пронизывает все сферы человеческого бытия вне зависимости от исторической эпохи.

Современное исследование игрового феномена культуры связано с именами М. М. Бахтина, Э. Берна, Г. Гадамера, Дж. Г. Мида, М. Мид, Д. Эльконина и других авторов XX века. Как правило, игра ими рассматривается как атрибут человека или как эстетический феномен, являющийся формой самоорганизации и самовыражения человеческой личности. Социальная проблематика оказалась на втором плане в виде иллюстраций и примеров.

В 80-е годы XX века в обществе сформировалось новое мировоззрение – постмодернизм, распространившееся и ставшее весьма популярным в социальных науках. Постмодернизм в науке проявляется как общий, синтетический теоретический дискурс философии, социологии, культурологи и других

гуманитарных дисциплин. Постмодернизм отрицает социальный детерминизм и универсальность социального знания. В рамках этого дискурса культура выходит на первый план, но рассматривается как спонтанный, ничем не обусловленный процесс. Подобное отношение к культуре и обществу в целом возвращает феномен игры в поле зрения социальной науки.

Постмодернизм в социальных науках, развитие хаоса и революционные технологии в информатике вызвали всплеск интереса науки к проблемам игры, в том числе социологического характера. Исследования показали, что категория игры наиболее точно выражает релятивистский характер культуры постмодерна. Игра становится активным инструментом исследования, способом моделирования социальных процессов и, как следствие, непосредственным объектом специальных знаний.

С середины XX века, особенно в последние десятилетия, в сфере социальных наук появилось немало работ, в которых понятие "игра" изучается уже в строго категориальном значении. Работы эти принадлежат перу Ж. Бодрийяра, П. Бурдьё, Ж. Деррида, Ж.-Ф. Лиотара, Ж.-П. Сартра, М. Фуко и других авторов. Для того чтобы подчеркнуть отличие современного общества от общества эпохи модерна, они прибегают к понятию игры. В частности, игра здесь трактуется как самоорганизующая система, призванная уравновесить в мультикультуральном социальном пространстве позиции отдельного автора и надындивидуальных структур.

Большое внимание уделяется проблеме игры в современной западной научной литературе. Объектом исследования становятся игры людей различного возраста, появляется все больше работ, посвященных проявлению игры в различных сферах общества. Исследователи обнаруживают игровые элементы в сфере человеческих эмоций, в творчестве и в профессиональной деятельности.

Моделирование реальности с применением игровых элементов как один из способов выстраивания отношений человека с миром освещается в работах В. Штоффа, М. Вартофского, Ф. Фукуямы, Э. Берна, Д. Мида, М. Мерло-Понти, П. Бурдьё, М. Херманн, М. Кагана, О. Анисимова, А. Еремеева и

других авторов. Так, М. Вартофский описывает использование элементов игры в научном моделировании, М. Каган, А. Еремеев, М. Вартофский – в искусстве, О. Анисимов, Д. Эльконин и др. – в обучении, П. Бурдые, М. Херманн, М. Мерло-Понти – в реконструкции социально-политического бытия.

Таким образом, создано продуктивное для дальнейшей работы поле идей. При этом теме непосредственно игрового моделирования и связанным с ним проблемам посвящено довольно ограниченное количество работ. В частности, несмотря на то, что довольно глубоко описана проблема подлинности человеческого бытия, выявлены сущностные характеристики феномена игры как такового, осталась без достаточного осмысления проблема оформления содержания такой собственно человеческой формы жизни как игра и ее проявление в различных сферах деятельности человека, не являющихся по большому счету игровыми. Не получили еще должного освещения те условия и принципы, которые должны лечь в основу моделирования реальности с использованием игровых элементов. А это в современных условиях становится очень важным, поскольку неадекватное условиям и некорректное использование игровых форм деятельности и поведения ведет к дискредитированию игры как гуманистического феномена и к реализации человеком его неподлинного существования.

Объект исследования: способы конструирования социальной реальности в контексте социально-философского анализа.

Предмет исследования: игра как способ моделирования реальности.

Цель исследования: выявить принципы и механизмы применения игры как инструментария моделирования социокультурного пространства.

Поставленная цель обусловила необходимость решения следующих **задач исследования:**

1. Проанализировать основные теоретические подходы к исследованию игры, акцентуализации роли социологической концепции игры.

2. Выявить и структурировать основные аспекты игры как социологической категории.

3. Проанализировать конструктивный потенциал игры как формы социального действия, функции игры в социальном конструировании.

4. Исследовать применение игры в управлении социальным поведением.

Методологические основания исследования.

Выбор методологии исследования обусловлен, в первую очередь, спецификой исследуемого феномена игры. Ее многозначность, существование и проявление в различных сферах человеческой жизни, зависимость ее последствий, да и самой игры от культурно-исторического контекста убеждают в том, что наиболее корректными и удобными подходами при исследовании игры являются герменевтический и феноменологический.

Сложность и многогранность феномена требуют также использования элементов структурно-функционального анализа, историко-генетического и культурно-исторического подходов. Представляется, что такая комплексная методология исследования позволит не только в достаточной степени полно описать игру и варианты ее применения в моделировании реальности, но и выявить те существенные характеристики и семантику этого социокультурного феномена, вне учета которых конструктивное практическое использование игры невозможно.

Исследование динамики социальных процессов осуществляется методами моделирования и исторической реконструкции, что позволило сделать некоторые теоретические выводы, определить перспективы развития, а также сформулировать рекомендации по совершенствованию исследуемой проблемы.

Результаты и научная новизна исследования.

1. Осуществлен междисциплинарный анализ основных подходов к исследованию игры. Обосновано, что социологическая концепция игры является основной в ее теоретическом исследовании.

2. Разработана трактовка игры как социологической категории и выделены ее основные аспекты. Игра в целом содержит в

себе сокращенный и обобщенный образ социальных отношений. Игровые формы взаимодействия создают социальные группы, обусловленные духовными и социальными потребностями их членов. В частности, новый смысл приобретает идея, что игра "не только играется в обществе", но в ней "играется общество".

3. Раскрыты конструктивные функции игры в структуре социального действия групп и индивидов. Игра формирует социальное пространство, задает алгоритм реализации программы действия и ее нормативные регуляторы, создает соответствующий набор социальных идентичностей.

4. Выявлены возможности применения игры в управлении социальным поведением, в частности, игровая форма управления социальным поведением обнаруживается в двух, иногда пересекающихся, аспектах: конструирование социокультурного пространства по заданным правилам игры, и создание в ходе игры эффективной иллюзии, влияющей на мотивацию игрока, что, в свою очередь, создает возможность манипуляции.

В результате проведенного исследования обосновываются следующие **положения, выносимые на защиту**.

1. Социологическая концепция игры как таковая является основной, потому что игра в обобщенном виде представляет собой вид социального взаимодействия субъектов общества при решении ими соответствующих задач и достижения своих интересов. Человеческая игра представляет собой деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

2. Игра – это социальная деятельность, направленная на конструирование и реконструкцию практик и пространств, нацеленных на удовлетворение духовных и социальных потребностей человека. Игра является способом конструирования социального пространства, формирования и испытания в его рамках новых социальных практик и последующего их объективирования в обществе.

3. Результаты работы подтверждают идею, что современное общество становится все больше "обществом играющим". Игра является важным источником методов конструирования социальной реальности. Социальная группа, сформированная на основе игры, является аналогом фрагментарной социальности, что

позволяет преодолеть негативные последствия индивидуализации. Подобные группы становятся способом самовыражения и репрезентации индивида, его самоактуализации в социокультурном пространстве. Процессу конструирования идентичности игра сообщает большую эффективность и свойства самоорганизующейся системы, позволяя индивиду гибко реагировать на изменение контекста.

4. Игровые элементы находят свое применение в способах управления и манипуляции человеческим поведением. Игра со своими возможностями представления нереального реальным, создает у объектов манипуляции иллюзию сопричастности к деятельности, удовлетворения потребностей.

Теоретическая и практическая значимость исследования заключается в социально-философской экспликации игры как механизма моделирования социальной реальности.

Результаты и выводы диссертационного исследования значительно дополняют и развивают научные представления о роли игры в моделировании социальной реальности. Проведенный анализ различных игровых элементов в обществе позволяет более содержательно раскрыть современные тенденции его развития и открыть новые возможности в преодолении негативных явлений.

Материалы и выводы, представленные в данной работе, могут быть использованы для подготовки учебных курсов и спецкурсов по социальной философии, педагогике, социологии социальных процессов и институтов, социального проектирования и конструирования.

Апробация результатов исследования

Основные положения и выводы диссертационного исследования отражены в научных публикациях и докладывались на международных и межвузовских научно-практических конференциях: межвузовская научно-практическая конференция "Современные проблемы обучения иностранным языкам в высшей школе" (Н. Новгород, 2009), межвузовская научно-практическая конференция "Актуальные аспекты обучения иностранному языку в современной высшей школе" (Н. Новгород, 2007), межвузовская научно-практическая конференция "Психолого-педагогические аспекты

этнокультурных ценностей формирующейся личности" (Москва-Чебоксары, 2007), международная научно-практическая конференция "Проблемы этнолингводидактики в поликультурной среде" (Чебоксары, 2004).

Структура диссертации.

Диссертационное исследование состоит из введения, 2 глав по 3 параграфа каждая, заключения и библиографического списка литературы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновываются актуальность темы исследования, степень ее разработанности, определяется объект, предмет, цель и задачи исследования, характеризуется методология исследования, излагается научная новизна, обозначаются теоретическая и практическая значимость исследования, приводятся положения, выносимые на защиту.

Первая глава "Теоретико-методологические аспекты игрового моделирования" состоит из трех параграфов, в которых исследуется метод моделирования как одного из важнейших направлений методологии, занимающейся разработкой способов освоения социокультурного пространства.

В первом параграфе "Проблема моделирования в исторической ретроспективе" диссертант анализирует гносеологические и методологические аспекты моделирования.

Постнеклассическая наука на современном этапе развития характеризуется тем, что она вторгается в нетрадиционные для науки сферы, такие как культура, религия, мифология, что приводит к ее сближению с другими формами общественного сознания – в первую очередь с философией.

Многофакторность и вытекающая из нее многовариантность современной науки, когда любая исследуемая система имеет много вариантов развития, из которых реализуется один, вынуждает исследователей отказаться от представлений об абсолютной истине и строить вероятностные модели.

Частое использование моделей в современных исследованиях обусловлено, прежде всего, высокой сложностью изучаемых явлений. Именно интуитивное понимание широких возможностей моделирования как метода научного познания

привело к "популярности" данного метода среди исследователей.

Моделирование как познавательный прием неотделимо от развития знания. По существу, моделирование как форма отражения действительности зарождается в античную эпоху одновременно с возникновением научного познания. Однако в отчетливой форме (хотя без употребления самого термина) моделирование начинает широко использоваться в эпоху Возрождения: Брунеллески, Микеланджело и другие итальянские архитекторы и скульпторы пользовались моделями проектируемых ими сооружений; в теоретических же работах Г. Галилея и Леонардо да Винчи не только используются модели, но и выясняются пределы применимости метода моделирование. И. Ньютон пользуется этим методом уже вполне осознанно, а в 19—20 вв. трудно назвать область науки или ее приложений, где моделирование не имело бы существенного значения. Появление же первых электронных вычислительных машин (Дж. Нейман, 1947) и формулирование основных принципов кибернетики (Н. Винер, 1948) привели к поистине универсальной значимости новых методов — как в абстрактных областях знания, так и в их приложениях. Моделирование ныне приобрело общенаучный характер и применяется в исследованиях живой и неживой природы, в науках о человеке и обществе.

Возрастанием интереса представителей разных отраслей отечественной науки к изучению и использованию метода моделирования характеризуется конец 50-х - начало 60-х годов XX в. В этот период было выработано диалектико-материалистическое понимание изучаемой проблемы. В работах этого периода был проведен гносеологический анализ метода (Б.А.Глинский, Б.С.Грязнов, Б.С.Дынин, Е.П.Никитин, Ю.Г.Полляк, А.И.Уемов, Р.Шеннон, В.А.Штофф); выявлены характеристики познавательных функций моделей (З.И.Ананьева, Т.Е.Наливайко, А.М. Растрелин, Г.Н.Сумина).

Диалектико-материалистическая концепция моделирования В.А.Штоффа послужила основой для развития представлений о модели, определения ее гносеологических функций исходя из фундаментального принципа марксистской теории познания -

принципа отражения. Он дал научное определение понятию "модель", которое до сих пор используется в качестве базового в различных областях наук, обозначил роль и место моделей в познании. Согласно В. Штоффу "модель – это упрощенный (в том или ином смысле) образ оригинала, неразрывно с ним связанный, отражающий существенные свойства, связи и отношения оригинала; система, исследование которой служит инструментом, средством для получения новой и (или) подтверждения уже имеющейся информации о другой системе"¹.

Концепция моделирования реальности с применением игровых элементов как один из способов выстраивания отношений человека с миром, как возможность разрешения конфликтных ситуаций, была разработана основоположниками математической теории игр Фон Нейманом и Моргенштерном. Активное участие в разработке математической теории игр также приняли Нейман Дж. Моргенштерн О., Льюс Р., Райфа Х., Льюс Р., Райфа Х., Воробьев Н. Н., Оуэн Г.

Таким образом, проблема моделирования утвердилась как одна из актуальных и важных методологических проблем, выдвинутых в результате развития естественных и гуманитарных наук в XX - XXI вв. Вся история развития мысли ясно свидетельствует, что дальнейшая разработка теоретических и методологических основ современной науки уже не представляется возможной без специального рассмотрения метода моделирования во всем многообразии его применений.

Во втором параграфе "Гуманистический подход к исследованию игры" осуществлен сравнительный анализ исторических, философских, психологических и культурных подходов к исследованию игры.

Общество как система выделяется среди других систем мира тем, что способно действовать в определенной мере произвольно, спонтанно изменять правила, усложнять и упрощать структуры и, наконец, автономизировать элементы в процессе своего развития. Именно поэтому, доскональное научно-философское описание такого системного объекта, как общество пока не представляется возможным. Но возможно

¹ Штоф. В А. Моделирование и философия. М-Л. 1966. С. 135.

выявление актуальных ключевых факторов, детерминирующих развитие общества и построение на их базе модели.

Одним из таких способов является игра – феномен, которой впервые подвергся описанию и систематическому изучению в философии, культурологии, психологии, антропологии в конце 19 века. Игра стала употребляема во многих сферах человеческой жизни и деятельности, которые принято считать "серьезными". Описание феномена игры через призму выявления ее гуманистического смысла на сегодняшний день является актуальной и уместной. Несмотря на относительно короткую историю систематического изучения игры, определенный опыт научного постижения этого феномена человеческой жизни все же имеет место.

Так, первым попытку систематического изучения игры предпринял К. Гросс, считавший, что в игре происходит "предупражнение инстинктов" применительно к будущим условиям борьбы за существование ("теория предупреждения").

К. Бюлер определял игру как деятельность, совершаемую ради получения "функционального удовольствия". Фрейдизм видит в игре выражение глубинных инстинктов или влечений.

Связывая игру с ориентировочной деятельностью, Д.Б. Эльконин определяет игру как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением. В целом, имеющиеся в наличии определения фиксируют историю и эволюцию игры, отношение к ней, место игры среди различных форм деятельности, ее функциональное предназначение. Так, игра является одной из главных и древнейших форм эстетической деятельности, помимо этого игра использовалась в качестве эффективного средства для воспитания.

Кроме этого, удалось выявить ряд особенностей развития игры как непосредственно человеческого феномена на примере сопоставления особенностей игрового поведения у людей и у их ближайших сородичей шимпанзе (Д. Моррис, Ж. Лакан и др.).

Следует отметить, что долгое время философские выводы о сущностной значимости игры в жизни человека фиксировались в метафорической или образной форме (Гераклит, Платон, Аристотель). Рационально анализировать игру и ее значение в

социокультурной реальности начинает И. Кант, а вслед за ним Ф. Шиллер, Й. Хейзинга и др., акцентируя внимание на эстетическом аспекте игры и выделяя различные виды и функции игры. Смысл человеческой жизни Ф. Шиллер усматривает в игре как эстетическом феномене, дающем возможность воплощения красоты.

Несколько иной поворот в исследовании игры (при сохранении эстетического контекста) можно наблюдать в работе Х. Г. Гадамера, который утверждал "священную серьезность" игры и "примат игры в отношении сознания играющего". Так, по его мнению, субъектом игры является не играющий, а сама игра; цель игры - порядок и структура самого игрового движения. Он утверждает, что игра принадлежит только человеку, является феноменом человеческого существования.

Концепция игрового генезиса человеческого существования поддерживается также немецким философом Э. Финком, который переносит онтологические корни игры в мир человеческого бытия и рассматривает игру как уникальное антропологическое явление

Французский ученый Р. Кайуа, изучая бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком, особое внимание уделил взаимосвязи игры с сакральным. Разграничивая игру и сакральное, Кайуа приходит к тому, что, с одной стороны, сакральное и игровое сходны между собой, поскольку они вместе противостоят практической жизни. В игре человек решает свои проблемы, он моделирует и предсказывает различные, возможные ситуации, которые могут встретиться в реальной жизни. Но, с другой стороны, сакральное не отделено непроницаемой стеной от реального и игрового, а является другим способом разрешения проблем реальной жизни.

Таким образом, в процессе развития культуры были выработаны эстетическая и сакральная концепции игры, в которых детерминирует гуманистический характер любых проявлений бытия человека, в том числе и использование игровых элементов. Сакральная концепция рассматривает игру как нечто таинственное, не поддающееся рационализации, т.е. как нечто сверхъестественное. В эстетической концепции

прослеживается попытка объяснения социальной природы игры, стремление связать ее сущность с деятельностью человека.

В третьем параграфе "Социальный контекст развития игры" автор исследует формирование игры в качестве социологической категории.

В XX веке можно отметить всплеск теоретических исследований игры. Игровые концепции XX века, во-первых, выступали как познавательная модель для анализа современной культуры, во-вторых, стали своеобразным поиском новых источников свободы и необусловленности социальных практик индивидов.

Исследованием социального содержания игры занимался Д. Мид. Для него детская игра выступает как модель социального взаимодействия и средство усвоения социальных установок, приводящее к становлению социализированной личности.

Интегральное исследование феномена игры в контексте неклассической традиции осуществил нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. Согласно Й. Хейзинга, всевозможные виды культур и проявлений различных элементов культуры порождены игрой. Теория о происхождении игры, выдвинутая Й.Хейзинга, означает, что человек не только увлекается игрой, он создает также культуру. По-мнению Й.Хейзинга, игра – это динамический процесс соприкосновения сознаний отдельных личностей, а также родов, родовых общин, социальных, политических, экономических структур, а также национальных образований и государств.

Моделирующая функция игры, а именно феномен игры как форма социального бытия человека, была рассмотрена американским психоаналитиком Э. Берном, который показал роль игры при построении отношений между людьми. В созданной им теории трансакционного анализа игра занимает главное место во всех взаимоотношениях между людьми. На ее основе строится вся социальная жизнь по особым игровым сценариям, которые постоянно разыгрывают люди между собой для решения своих проблем с целью извлечь пользу от таких отношений.

Культуроведческий аспект в историческом осмыслении игры, Л. С. Выготским выделен ее анализом в функции обучения.

Значение игры в становлении человека объясняется формированием социальных качеств в стадии детства. По Выготскому, детская игра, представлена моделирующей функцией будущего в жизни. Это та форма игровой деятельности, по отношению к которой то, что ей предшествует, – ее генетические предпосылки (игры ребенка), а то, что за ней следует (спортивные игры, спорт, искусство), – ее модификации.

Связывая игру с ориентировочной деятельностью, Д. Б. Эльконин определял игру как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением: Он приходит к заключению, что человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Таким образом, рассматривая различные теоретические подходы к исследованию игры, прослеживается тесная взаимосвязь игровых элементов с основными характеристиками социальных процессов. В частности, игра выступает как модель социального взаимодействия и средство усвоения социальных установок, приводящее к становлению социализированной личности.

Глава вторая " Игра как модель социальной реальности" состоит из трех параграфов, в которых рассматривается гносеологический, моделирующий и управленческий потенциал игры в современных социальных процессах.

В первом параграфе "Характеристика основных аспектов игры как социологической категории" автором рассматривается игра как форма социального взаимодействия, характеристики которой зависят от социального контекста, в котором протекает игра.

Для того чтобы проанализировать игру с научной точки зрения, необходимо определить тот диапазон, в котором предполагается выявление специфических характеристик игры и их описание. Для этого обратимся к основоположнику, нарушившему пренебрежительное отношение к игре в буржуазной Европе – Й. Хейзинга. Что же это за признаки?

Согласно Хейзинга, наличие правил является основной характеристикой социального аспекта игры. Игру создают

правила, а игроки только разыгрывают то, что предписано правилами. Правила игры не только объединяют играющих в единое целое – команду игроков, но и позволяют им реализовать себя в рамках этих правил. Чем сложнее и полнее правила описывают реальность, тем глубже и всесторонне охватывается эта реальность, тем более она становится осмысленной, рационализированной, способной предоставить место любым игрокам с целью реализовать их самые разнообразные желания.

Следующим признаком игры является игровое пространство и время. Игра обособляется от "обыденной" жизни местом действия и продолжительностью. Игровое пространство – это не среда (реальная или логическая), в которой расположены вещи, а средство, благодаря которому положение этих вещей становится возможным. Игровое пространство превращается в игровое поле только тогда, когда оно формируется правилами.

Третьим признаком игры является то, что игра не есть "обыденная" жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность. Однако представление о "как будто" не исключает, что игра может протекать с серьезностью.

Далее, игра есть, прежде всего, свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра. В крайнем случае, она может быть некой навязанной имитацией, воспроизведением игры. Потребность в ней лишь тогда бывает насущной, когда возникает желание играть. То есть, игра создает возможность и эффект свободной, ничем не обусловленной деятельности. В то же время, свобода – это важный атрибут социума и личности.

Следующей характеристикой игры является то, что игра позволяет моделировать реальность и строить модели этой реальности, а затем воспроизводить эти модельные ситуации и благодаря этому обучаться разным видам поведения. Игра дает возможность осваивать ситуацию игроком во времени, повторять необходимый ход снова и снова, чтобы освоить его и включить в свое поведение. Возможность переиграть позволяет каждый раз заново моделировать игровую ситуацию, поворачивать ее под определенным углом и усматривать в этом новом ракурсе действие правил, а также открывать новые правила для максимального овладения игровой ситуацией.

Важной характеристикой игры, по мнению Й. Хейзинга, является наличие в игре соревнования, противоборства, противостояния между игроками, которое можно рассматривать как управляемый правилами игры конфликт между участвующими в игре сторонами. Игроки вступают в конфликтные отношения друг с другом по определенным правилам, и этот конфликт существует только в игре. Правила не позволяют конфликту перерасти в простую драку, они приучают игроков владеть не только своим телом, но и эмоциями и не впадать в аффекты.

Итак, игра как форма социального поведения определенной общественной группы – это добровольное занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени, согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением "иногобытия" в сравнении с "обыденной жизнью".

Второй параграф "Игра как структурообразующий фактор социальной реальности" содержит анализ игры, как формы и логики социальной деятельности социальных групп и индивидов.

Процессы развития современного социального пространства приводят к его усложнению и нарастанию неоднозначности, случайностей, риска, неустойчивости. Стремление установить контроль над такой социальной реальностью порождает новые виды социальных практик, которые, в свою очередь, конструируют новые виды логик. Игра, как способ моделирования социального пространства, становится способом управления и контроля над ним. Логика игры позволяет активно действовать в различных сферах общества, меняя идентичность, соответствовать различным правилам и нормам. Игровое действие есть способ формирования и испытания новых социальных практик.

Исходя из смыслообразующих аспектов социальной по своему характеру игры, человек постоянно живет в двух разных мирах, где действуют разные системы правил и координат поведения: в мире игры и не-игры. Американский исследователь И. Гофман разработал концепцию драматического ролевого

представления, заключающуюся в выделении "сознательного усилия к исполнению роли так, чтобы создать желательное впечатление у других". Поведение регулируется путем согласования не только с ролевыми требованиями, но и с ожиданиями социального окружения. Согласно этой концепции, каждый из нас является актером, имеющим различные аудитории. Индивид, учитывая специфику окружающих его социальных общностей, по-разному преподносит себя, когда находится в той или иной аудитории, действует в роли так, что дает драматическую картину своего "Я". Жизненная практика людей театрализуется. И отношения людей переходят на более высокий уровень развития, характеризующийся внедрением принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли, адаптироваться к обществу в действии. То есть правильнее было бы говорить об играизированном обществе в целом, а не о наличии отдельных элементов игры во взаимоотношениях людей. Понятие "играизация", предлагаемое С. А. Кравченко, обозначает новое явление, качественно новые процессы.

Играизация представляет собой внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет формироваться новому типу социальной адаптации в условиях параномии. Искусная играизация становится востребованной в современных социальных институтах, структуры и функции которых все более виртуализируются. Игровые и эвристические практики социально конструируются, а затем включаются в экономические, политические и другие структуры. Играизация позволяет освоить уникальный характер новых социальных реалий.

Таким образом, игра как способ моделирования социальной реальности, становится способом регулирования, корректирования и контроля над ним. Структурообразующий фактор игры состоит в том, что игровые элементы активно проникая в различные сферы общества, изменяя однородность и

однообразие, позволяют формировать новые социальные практики.

В третьем параграфе "Принятие социальных ролей как инструментарий моделирования социальной реальности" рассматриваются механизмы принятия личностью социальных ролей и модели поведения личности в различных окружающих его общностях, представляющих социальные институты общества через принятие этих социальных ролей, так как основным элементом социальной реальности является индивидум и его отношения с себе подобными.

При исследовании личности как "элемента" развития социальной системы она получает свою содержательную характеристику через "общественные функции" – роли, которые усваиваются ею в онтогенезе. Социальные роли – это совокупность требований, предъявляемых индивиду обществом. Это совокупность действий, которые должен выполнить человек, занимающий данный статус в социальной системе. Слово "роль" заимствовано из театра, и, так же как и в театре, оно означает предписанные действия, характерные для тех, кто занимает определенную социальную позицию. Существует тенденция вживаться в свои роли. Игра становится реальностью. В процессе "вживания в роль", изначально искусственная (предложенная или навязанная) роль становится реальной.

Человек, будучи социальным существом, взаимодействует с различными социальными группами, участвует в кооперированных, совместных действиях. Однако практически не бывает такого положения, когда личность полностью принадлежит к какой-либо одной группе. Входя одновременно во многие социальные группы, он занимает в каждой из них разное положение, обусловленное взаимоотношениями с другими членами группы.

Процесс обучения общепринятым способам и методам действий и взаимодействий является важнейшим процессом обучения ролевому поведению, в результате чего индивид становится действительно частью общества. Так как общество представляет собой сложное образование, его институты функционируют эффективно только в том случае, если люди исполняют ежедневно огромное число обязанностей, строго

обозначенных внутригрупповыми и межгрупповыми отношениями. Простейший путь достижения согласованного исполнения обязанностей - это разделение всех видов деятельности на множество предписанных ролей и обучение каждой личности с момента ее рождения заранее определенному набору ролей. В то время, как ролевое поведение, как правило, состоит в бессознательном исполнении ролей, в некоторых случаях оно является высокосознательным; при таком поведении лицо постоянно изучает собственные усилия и создает желательный образ собственного "Я". Согласно концепции американского исследователя И. Гофмана, каждый из нас является актером, имеющим различные аудитории. Индивид, учитывая специфику окружающих его социальных общностей, по-разному преподносит себя, когда находится в той или иной аудитории, действует в роли так, что дает драматическую картину своего "Я". Системы ролей, статусов создаются в виде социальных институтов, которые являются наиболее сложными и важными для общества видами социальных связей. Именно социальные институты поддерживают совместную кооперативную деятельность в организациях, определяют устойчивые образцы поведения, идеи и стимулы. Социологи считают, что таких институтов в развитых обществах всего пять: это институты семейные, политические, экономические, образовательные и религиозные. Несмотря на то, что институты и социальные группы - различные научные понятия, они неотделимы друг от друга. Институт, будучи совокупностью взаимосвязей и систем поведения, определяется, в конечном счете, потребностями людей. Хотя он сам формирует взаимосвязи и нормы, есть люди, между которыми осуществляются эти взаимосвязи и которые используют нормы на практике. Именно люди сами с помощью институциональных норм организуют себя в группы и ассоциации. Таким образом, в каждый институт входит много групп и ассоциаций, определяющих институциональное поведение.

Анализируя этапы образования социального института и основные признаки и характеристики игры, которые заключаются в том, что игра – это свободная деятельность, которая совершается внутри намеренно ограниченного

пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и стратегиям для достижения определенных целей, можно сказать, что все социальные институты, которые личность проходит в течение всей своей сознательной жизни пронизаны игровой деятельностью. Будучи элементом социальной системы, личность выполняет общественные функции посредством принятия социальных ролей в течение всей своей жизни. Являясь членом нескольких социальных групп, личность исполняет несколько социальных ролей, предписываемых каждой отдельной системой.

В **Заключении** подводятся общие итоги диссертации и формулируются выводы.

Игра -- это социальная деятельность, оказывающая активное воздействие на социальные структуры, направленная на самоактуализацию человека в обществе. Характер игровой деятельности обусловлен временем и пространством ее реализации. Анализ современных игровых форм демонстрирует их высокий гносеологический и конструктивный потенциал. В обществе игра предстает как модель познания, освоения и моделирования социальной реальности. Игровой подход позволяет создавать не только научные концепции, но и контекст их применения и интеграции в общую картину мира. Игра является актуальным и эффективным способом моделирования социальных объектов: от личности до социальной реальности.

Основные результаты исследования, положения и выводы, содержащиеся в работе, отражены в следующих научных публикациях автора:

Публикация в издании, рекомендованном ВАК:

1. Михайлова, Э. Р. Феномен состязательности игры в процессе социализации личности / Э. Р. Михайлова // Вестник Чувашского университета – 2008. – № 4. С. 170 – 173 (0, 2 п.л.)

Публикации в других изданиях:

1. Михайлова, Э.Р. Моделирование познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку / Э.Р. Михайлова // Современные проблемы обучения иностранным языкам в высшей школе: Материалы межвузовской научно-практической конференции. - Нижний Новгород: НГПУ, 2009.

2. Михайлова, Э. Р. Ролевая игра в процессе обучения как механизм целенаправленной социализации личности / Э. Р. Михайлова // Актуальные аспекты обучения иностранному языку в современной высшей школе: Материалы межвузовской научно-практической конференции. Под ред. Е. Ю. Илатдиновой. – Н. Новгород: НГПУ, 2007. – С. 39 – 41 (0,1 п. л.)

3. Михайлова, Э. Р. Социализация личности / Э. Р. Михайлова // Психолого-педагогические аспекты этнокультурных ценностей формирующейся личности. Сборник научных трудов. – Москва – Чебоксары, 2007. С. 14 – 17 (0,1 п. л.).

4. Михайлова, Э. Р. Значение и роль игры в процессе социализации личности / Э. Р. Михайлова // Психолого-педагогические аспекты этнокультурных ценностей формирующейся личности. Сборник научных трудов. – Москва-Чебоксары, 2007. – С. 135 – 137 (0,1 п. л.)

5. Михайлова, Э. Р. Ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению / Э. Р. Михайлова // Проблемы этнолингводидактики в поликультурной среде: Материалы международной научно-практической конференции: В 2 – х ч. Ч. 2. Чебоксары: Изд-во Чуваш. ун-та, 2004. – С. 84 -- 91(0,4 п. л.)

Формат 60x84/16. Печать оперативная.

Гарнитура Times New Roman.

Усл. печ. л. 1,0. Тираж 110 экз. Заказ № 379.

Чувашский государственный университет

Типография университета

428015 Чебоксары, Московский просп., 15